



**UNIVERSIDADE FEDERAL DE CAMPINA GRANDE
CENTRO DE FORMAÇÃO DE PROFESSORES
UNIDADE ACADÊMICA DE EDUCAÇÃO
CURSO DE LICENCIATURA PLENA EM PEDAGOGIA**

EUGÊNIA ABRANTES DE ABREU

**A IMPORTÂNCIA DO LÚDICO NO
PROCESSO DE ENSINO-APRENDIZAGEM**

CAJAZEIRAS - PB

2009

EUGÊNIA ABRANTES DE ABREU

**A IMPORTÂNCIA DO LÚDICO NO
PROCESSO DE ENSINO-APRENDIZAGEM**

Monografia apresentada ao Curso de Licenciatura em Plena em Pedagogia do Centro de Formação de Professores da Universidade Federal de Campina Grande, como requisito parcial para obtenção do título de Licenciada em Pedagogia.

Orientadora: Professora Ma. Maria Janete de Lima.

**CAJAZEIRAS - PB
2009**



A162i Abreu, Eugênia Abrantes de.
A importância do lúdico no processo de ensino-aprendizagem / Eugênia Abrantes de Abreu. - Cajazeiras, 2009.
45f.

Monografia(Licenciatura em Pedagogia)Universidade Federal de Campina Grande, Centro de Formação de Professores, 2009.
Contém Bibliografia.
Não disponível em CD.

1. Lúdico. 2. Ludicidade - motivação. 3. Atividades lúdicas. 4. Aprendizagem. I. Lima, Maria Janete de. II. Universidade Federal de Campina Grande. III. Centro de Formação de Professores. IV. Título

CDU 37.091.33

Eugênia Abrantes de Abreu

A Importância do Lúdico no Processo de Ensino Aprendizagem

Aprovada em _____

Ms. Maria Janete de Lima

Professora Orientadora

“Deixai as CRIANÇAS virem a mim. Não
As impeçais, porque a pessoas assim é que
pertence o reino de Deus.”

(MARCOS 10,13-16)

Aos meus familiares e amigos dedico esse trabalho,
pois eles é que me impulsionaram a seguir,
mesmo quando em seu íntimo não acreditavam,
que poderia vencer.

Com carinho à família Bernardino.

UNIVERSIDADE FEDERAL
DE CAMPINA GRANDE
CENTRO DE FORMAÇÃO DE PROFESSORES
BIBLIOTECA SETORIAL
CAJAZEIRAS - PARAÍBA

Agradecimentos

A Deus

Grandes foram as dificuldades, maiores as conquistas, e sempre estivesse presente em todos os momentos da minha caminhada. Muitas vezes pensei que este momento nunca chegaria, pensei até em parar, no entanto, tu sempre estavas comigo, fazendo da derrota uma vitória, da fraqueza uma força.

Com a tua ajuda venci. E agora que alcancei meus objetivos, vim aqui agradecer e oferecer-te humildemente a vida, o amor, a felicidade, em fim, o sucesso deste momento.

Não cheguei ao fim, mas ao início de uma longa caminhada, a vitória é minha, e a ti, senhor Deus, toda honra e toda glória e o eterno agradecimento.

Aqueles que Amo

Meus sinceros agradecimentos o meu pai Evódio e minha mãe Joana Maria, meus irmãos, Bejamim e Idiamim e minhas irmãs, Eliete e Eulália, vocês dividiram comigo todos os meus sonhos, me ajudaram a levantar nos momentos de queda e foram responsáveis por esta e tantas outras conquistas, estiveram ao meu lado em cada momento. Vocês são minha fortaleza e o meu porto – seguro, a razão de minha existência. Vocês representam o amor e o sentimento puro. Seguiremos sempre juntos.

RESUMO

O Presente estudo teve como relevância o incentivo e a motivação junto aos profissionais dos anos iniciais do ensino fundamental da Escola Municipal de Ensino Fundamental José Batista de Sousa, localizada na cidade de Bernardino Batista-PB. A importância do lúdico no processo de ensino-aprendizagem foi desenvolvido através do estudo de diversos teóricos da área. E a partir deste trabalho procuramos investigar as causas da falta de estímulo e motivação para se trabalhar com um material tão rico e importante como o lúdico. Partiu do pressuposto que o processo de interação estabelecido entre aluno/professor/desenvolvimento, possui um maior índice de aprovação quando a criança se identifica com o que está estudando e o por que. A metodologia utilizada foi a pesquisa bibliográfica e a pesquisa explicativa. O instrumento de coleta de dados utilizado foi o questionário. Desta forma, consideramos ainda que o lúdico e sua importância na sala de aula merecem reflexões aprofundadas, principalmente nos anos iniciais onde se encontra a base do processo educativo e também da formação da criança. Após análise dos dados, chegou-se a conclusão de que os alunos não aprendem de forma lúdica, movidos de um lado pela cultura que institui o ensino tradicional e do outro pela metodologia inadequada com que educadores trabalham o conteúdo.

Palavras-chave: Lúdico, motivação, interação, criança.

SUMÁRIO

Resumo	
INTRODUÇÃO	09
1- CAPITULO I	
1.1 Um Breve Histórico do Lúdico	12
1.2 O Desenvolvimento da Criança	14
1.2.1 Aspecto Cognitivo	14
1.2.2 Desenvolvimento Físico	14
1.2.3 Desenvolvimento Social	15
2- CAPITULO II	
2.1 A Importância do Brincar	17
2.2 Atividades Lúdicas na Educação	24
3- CAPITULO III	
3.1 Percurso Metodológico	27
3.2 O Posicionamento dos Professores	28
3.3 O Posicionamento dos Alunos	31
3.4 Minhas Experiências como Docente	34
4- CONSIDERAÇÕES FINAIS	39
5- REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS	41
6- ANEXOS	42

INTRODUÇÃO

Este estudo tem por título "A Importância do Lúdico no Processo de Ensino-aprendizagem", o mesmo visa demonstrar para professores e alunos a eficiência que este importante instrumento de trabalho é capaz de fazer. É lamentável saber que os professores na atualidade, ainda trabalham o método tradicional, infelizmente persistem aquelas mesmas rotinas carregadas de autoritarismo, utilizando-se de cópias ou leituras que estão fora de sua realidade social e cognitiva. Isto acontece seja por falta de qualificação ou por não encontrarem uma forma teórica de trabalhar a brincadeira na sala de aula. Apesar de muitos construtivistas oferecerem métodos mais eficazes, dinâmicos, que além de facilitara aprendizagem conseguem de forma simples e rápida atrair a atenção dos alunos. Ficam assim constatados tanto por autores construtivistas, quanto por nós docentes, as graves lacunas e os problemas sérios constatados na educação infantil.

Os benefícios que as brincadeiras realizadas através do lúdico em sala de aula sejam elas pré-determinadas pelo professor ou resultado da imaginação dos pequenos torna-se um grande aliado para a educação e um grande estímulo para a criança desenvolver-se cognitivamente e fisicamente, de maneira agradável simples e prazerosa. Quanto ao sentido cognitivo sabemos e percebemos as crianças desde muito cedo nos anos iniciais ainda, como seres um tanto egocêntricas e é através dos jogos ou brincadeiras que possuem regras que elas aprendem a perder, respeitar, esperar o outro, reconhecendo assim, que não é detentora do conhecimento e que o outro sabe tanto quanto ela ou até mais.

Já em outras situações as de vitória, a criança descobre que é capaz, vibra com o resultado, sente que em algumas situações conseguem sair-se bem, conseqüentemente há uma elevação de sua auto-estima.

Nessa linha de pensamento, este estudo tem como objetivo geral:

_Identificar e analisar o lúdico no processo de ensino-aprendizagem. E conta ainda com os seguintes objetivos específicos:

_Investigar como os professores utilizam o lúdico em sala de aula;

_Identificar que metodologia os docentes utilizam em sala de aula no que se refere ao lúdico;

_Identificar que atividades e materiais são usados e considerados como lúdicos pelos professores e alunos;

_Identificar as contribuições das atividades lúdicas no processo de ensino-aprendizagem. O trabalho foi fundamentado na concepção de vários autores como: Cacilda Velasco, Zilma de Moraes, entre outros. Autores estes que como tantos docentes preocuparam-se com a criança, sua história, seus brinquedos e suas brincadeiras, permitindo que entendêssemos melhor a vida das crianças dentro do contexto escolar que vivem.

Dessa forma, as crianças conseguem ver na escola um ambiente onde possa encontrar carinho, afeto, respeito, diversão e principalmente aprendizagem, desfazendo assim a imagem negativa, desagradável e enfadonha que muitas crianças constroem em sua imaginação à respeito da instituição escolar.

O presente trabalho está estruturado em quatro capítulos: nos capítulos I, II e III está o referencial teórico e no IV o percurso metodológico, dando ênfase aos instrumentos que foram utilizados na coleta dos dados, para tanto foram empregados os questionários e as observações.

Percebemos com tais argumentos que o trabalho educacional precisa dessas inovadoras possibilidades para que o aprendizado e o desenvolvimento explorem ao máximo, jogos, cantigas de roda, e brincadeiras com movimento, para tornar o processo de ensino aprendizagem não só mais agradável como também mais eficiente.

A relevância desse estudo deve-se ao fato de que as ponderações proporcionadas possibilitem uma maior compreensão acerca da prática docente no trabalho com o lúdico. Oportunizando assim, em primeiro lugar a nossa formação pessoal e profissional, pois, nos esclareceram alguns pontos conceituais, históricos e as possibilidades que a brincadeira oferece, deixando contribuições e subsídios que facilitarão nossa prática pedagógica assim como dará oportunidades a outros

professores e aqueles que tiverem acesso a este trabalho conhecendo mais sobre a temática em foco.

As reflexões, sugestões e práticas aqui explicitadas, possibilitam uma maior compreensão a cerca da prática docente no que diz respeito à temática em questão, dando oportunidade para que juntos tenhamos mais conhecimentos sobre o tema, tendo como certeza o fato de que o lúdico é indissociado do encantamento e do prazer: de quem ensina e de quem aprende.

Através deste trabalho poderemos contribuir para uma melhor interiorização de conteúdos escolares nas crianças de forma dinâmica, contextualizada e divertida oferecendo o que a educação tem de melhor sem tirar das crianças algo que é único em cada um... a INFÂNCIA. Brincando, correndo, fazendo arte, lendo, podendo desvendar mais um pouquinho do nosso mundo.

CAPITULO I

1- Um Breve Histórico do Lúdico.

Desde as primeiras civilizações, as crianças já brincavam utilizando materiais existentes em sua volta, arcos, flechas, pedras ou pedaços de madeira. Porém a utilização desses materiais possuía um significado e intenção diferente para os pais, não passavam de meros treinamentos para que no futuro viessem a ser atiradores, caçadores, guerreiros, vencedores. A este respeito nos coloca (VELASCO, 1996, p. 42).

[...] crianças da antiguidade na Grécia já brincavam com chocalhos de argila recheados de pedrinhas. Em Roma divertiam-se com carrinhos de duas rodas imitando os guerreiros, cavalinhos construídos de madeira e pequenas réplicas de animais e soldados.

Dessa forma a intenção dos pais não era de que as crianças brincassem e a partir daí extraíssem diferentes aprendizagens. Assim somos induzidos a pensar que o material escolhido pelos pais não ocorreu de maneira coerente. Porém os pequenos não necessitam de brinquedos específicos para cada brincadeira, são capazes por si só de criá-los e recriá-los, como nos coloca (VELASCO 1996, p. 42), “não importa o tipo, o material, a função, a cor, a forma, o tamanho e nem a origem, a criança é capaz de descobri-la no próprio corpo”.

As crianças desde muito cedo revelam um esforço para entender o mundo e participar das mudanças que acontecem ao seu redor. Sendo assim, utiliza-se das brincadeiras e/ou brinquedos para conceituá-lo a seu próprio modo.

Novas visões sobre a criança, seu desenvolvimento e de como deveria ser educada, começaram a surgir no período do Renascimento. Grandes autores como Erasmo (1465 – 1530) e Montaigne (1483 – 1553) sustentavam que a educação tanto precisava quanto deveria respeitar em primeiro plano a natureza infantil, bem como estimular as atividades da criança e associar o jogo à aprendizagem.

Vale ressaltar que recentes estudos mostram que apenas na era do romantismo que a brincadeira passou a ser vista como expressão própria da criança e a infância passou a ser estudada e compreendida como um período crucial de desenvolvimento específico, com características e habilidades próprias. A partir

deste período tornou-se um desafio para a educação infantil e seus profissionais conhecer, compreender e entender o jeito muito particular das crianças serem e estarem no mundo, sua capacidade de criar, recriar e explicar através das brincadeiras suas condições de vida a qual estão submetidas seus anseios, desejos ou contradições.

Percebe-se então que um longo caminho precisou ser percorrido até chegar as tais conclusões e a brincadeira ser considerada como algo “sério”. Hoje umas dessas inúmeras provam de sua devida importância e seriedades estão explicitadas no Referencial Curricular Nacional para a Educação Infantil (1998, p. 23), que ressalta a importância da brincadeira quando afirma que educar significa “propiciar situações de cuidados, brincadeiras e aprendizagens orientadas”.

Com o passar dos tempos o conteúdo social da brincadeira pode vir a ser modificada, mas nasçam crianças por todas as partes do mundo, elas vão possuir atitudes semelhantes: brincando de mamãe-filhinha, de bola, futebol, queimada, de construir casas, castelos, pontes. Respondendo assim, dentro de cada faixa etária as brincadeiras infantis correspondem sempre às mesmas características lúdicas.

Diante dessas informações, percebemos como a brincadeira adentrou-se no contexto educacional e passou a ser privilegiada não somente na educação infantil como também no ensino fundamental. A escola deve perceber os inúmeros benefícios que a brincadeira traz, bem como as possibilidades que ela cria de se trabalhar diferentes conteúdos de forma lúdica sendo aceita e privilegiada pelas crianças e pelos adultos responsáveis.

As diferentes abordagens pedagógicas baseadas no brincar bem como os estudos da psicologia infantil direcionados ao lúdico não nos deixam dúvidas que a criança se constitua um ser brincante, sendo assim, a brincadeira não só poderia quanto deveria ser utilizada como uma atividade essencial e significativa para a educação infantil. Concordando então com a concepção de (OLIVEIRA, 2007, p 81).

[...] a brincadeira é pertence da criança. Para a criança muito pequena o brinquedo é parte dela, do mesmo modo que sua roupa, e tentar tomar-lhe o objeto é um atentado à sua integridade. As crianças carentes de afeto teriam tendência a se afirmar pela posse de certos

brinquedos e é por essa razão que nos deparamos com crianças que têm um brinquedo nas mãos, com o qual não brincam, mas do qual não se separam. Neste caso, querer obrigá-las a compartilhá-lo seria contraproducente.

1.2- O Desenvolvimento da criança.

1.2.1- Aspecto Cognitivo

O aspecto cognitivo na criança desenvolve-se no decorrer das relações/trocas realizadas entre ela e os outros, diferentemente do desenvolvimento físico, em que os fatores determinantes são congênitos. Portanto, a criança não tem comportamentos natos, suas atitudes são resultado de sua interação com o meio em que vive.

A proposta de trabalho para a Educação Infantil deve privilegiar a construção e a reconstrução do saber a partir da ação da criança, da sua interação consigo mesma, com o outro e com o meio, em situações concretas. Cabe ao educador estimular na criança sua capacidade de pensar, raciocinar, lembrar informações e resolver problemas. Deve também estar sempre à disposição para escutar o que as crianças falam, responder às suas perguntas e levá-las a refletir para descobrir suas próprias respostas.

Favorecer o desenvolvimento da criança ainda implica conhecer as habilidades que são características de sua faixa etária e propor-lhe desafios compatíveis com essas habilidades.

É importante considerar que crianças da mesma faixa etária podem estar em estágios de desenvolvimento mentais diferentes umas das outras e ainda evoluir nesses estágios em ritmos diferentes. Por isso, na escola maternal, as atividades precisam ser livres de maneira que propicie a criança vivenciar e experimentar o espaço e os objetos, construindo e reconstruindo seus conhecimentos.

1.2.2- Desenvolvimento físico

O desenvolvimento físico representou por muito tempo o crescimento em termos de tamanho, força e habilidade do corpo.

A criança começa a desenvolver suas habilidades motoras desde os primeiros meses de vida, mas é importante lembrar que cada um possui características

próprias que influenciam no desenvolvimento de cada habilidade. Quando se trata de desenvolvimento físico, não é a idade o mais importante, mas sim a etapa de desenvolvimento e do crescimento em que a criança se encontra.

Os movimentos mais amplos e simples como esticar os braços em direção a alguém, são realizados pela criança antes que ela seja capaz de concretizar seqüências de movimentos mais complicados, como manejar um garfo, correr, pular e etc.

Os movimentos podem ser classificados em dois grupos:

- Movimentos que controlam o corpo: correr, pular, andar e etc.
- Movimentos que controlam objetos: segurar, jogar, pegar e etc.

Os movimentos que controlam o corpo são comuns à todas as crianças, o que permite um desenvolvimento semelhante a todos no geral. Já os movimentos que controlam objetos, geralmente, precisam ser incentivados por mediadores. Nesse âmbito, crianças mais estimuladas tendem a desenvolver-se mais.

Assim, pode-se afirmar apesar de cada criança ter seu ritmo próprio de desenvolvimento, que o educador pode influenciar de modo favorável neste processo. Para que isso ocorra, devem ser consideradas as atividades que despertam o interesse das crianças, adaptar equipamentos e espaços compatíveis com seu desenvolvimento e ainda observar se a criança está preparada para participar das atividades que lhe são propostas.

1.2.3- Desenvolvimento social

Desde o nascimento as crianças já mostram que tem personalidade própria. Os bebês vêm ao mundo pronto para relações, as quais, inicialmente, se limitam à mãe e aos membros mais próximos da família.

O desenvolvimento social refere-se ao convívio da criança com outras pessoas e a participação dela em atividades coletivas, ou seja, aprender a conviver com os outros em situações diversas como estar com os outros, esperar sua vez, etc.

Inicialmente é aconselhável que as relações sejam desenvolvidas em pequenos grupos. A criança manifesta seu comportamento social na escola

espelhando-se no comportamento dos pais em casa. Podemos perceber que a maioria delas brinca de papai e mamãe e de faz-de-conta. Por meio dessas e de outras brincadeiras, as crianças transmitem as imagens dos pais não por meio de palavras, mas pelos gestos.

Como educadores, devemos propiciar momentos para que a criança expresse seus sentimentos, seja cooperativa, gentil e tenha empatia, com as outras crianças e com os adultos. As atividades devem ser realizadas simultaneamente por todas as crianças, embora o ritmo individual deva ser respeitado.

É necessário dar atenção à criança de maneira que estimule sua satisfação pessoal. Devemos prestar mais atenção naquilo que as crianças são capazes de fazer, e não naquilo que elas ainda não conseguem realizar.

À medida que cresce, a criança constrói na mente imagens de si própria. É difícil separar o real do imaginário. Brincadeiras que aguçam o mundo da imaginação ajudam a criança a entender o mundo em que ela está inserida.

Para que a criança compreenda melhor o mundo, é necessário contar histórias e ouvir suas histórias atentamente, brincar de faz-de-conta, pois é por meio das experiências imaginárias que a criança compreenda melhor o mundo.

É necessário encorajar nas crianças atos de generosidade, falando sobre o assunto e dando exemplos, ensiná-los a partilhar, deixando que usem o brinquedo até se sentirem prontas para passar para outra criança. Portanto é importante estarmos atentos: haverá situações de intervenção em que o educador terá de substituir a competição por cooperação.

CAPITULO II

2- A Importância do brincar.

Aquilo que nos permite desenvolver, conhecer, crescer é sem dúvida muito importante para o nosso desenvolvimento. Da mesma forma tudo o que estimula a criança a descobrir, construir, analisar comparar, diferenciar, classificar e etc., torna-se um fator essencial para sua formação geral e em seu conhecimento infantil - e isso o brinquedo é capaz de fazer... e muito bem, espontaneamente, sem compromisso ou obrigatoriedade.

Cabe ao professor com seu olhar atento, seguro e disponível, acompanhar, modificar e criar diferentes formas pelas quais a criança, no ambiente escolar possa criar oportunidades de brincadeiras, estimulando a construção e o enriquecimento do conhecimento, criando situações para que a criança exercite sua ampla capacidade de pensar e buscar soluções para os problemas apresentados em seu cotidiano.

Uma vez iniciada as brincadeiras, tudo o que está em contato externo à criança passa a ser por ele identificado como brinquedo – o simples buraco da fechadura, um lápis, panelas, óculos, tudo se transforma em sofisticados instrumentos com infinitas utilizações, servindo para tirar, pôr, juntar, separar, contar e transformar.

Diversos teóricos como Vygotsky, Piaget, Montessori, Decroly, Rousseau, etc., estudaram sobre o desenvolvimento da criança através da brincadeira e chegaram à conclusão de que uma criança quando brinca se constitui como um indivíduo diferente das demais. Entra em contato com o mundo da fantasia criando para si diferentes papéis sociais, evoluindo e notando as inúmeras diferenças existentes entre o eu - outro, contribuindo assim, aos poucos, para a construção e definição do conceito de Personalidade.

Também contribuíram com um notável significado as propostas de ensino de Rousseau, Comênio, Decroly e Froebel deixando claro que as crianças possuem necessidades próprias e características diversificadas das dos adultos, como o interesse pela exploração de objetos e jogos a necessidade de andar, correr, pular,

jogar objetos, com isso investigando o mundo no qual está inserida e que passa por constantes mudanças.

Em consequência dessas e de muitas outras pesquisas realizadas sobre esse tema em discussão, psicanalistas como Piaget, reconheceram que o comportamento infantil, não deveria apenas ser aceito, mas sim interpretado em seus aspectos observáveis. Portanto as crianças aparecem hoje com nova identidade, são aquelas “figurinhas” curiosas e ativas, com direitos e necessidades que precisam de um espaço diferente, tanto no ambiente familiar onde é objeto de afeto dos adultos, quanto no ambiente escolar, frequentemente orientado para a padronização de condutas e ritmos e para a avaliação segundo parâmetros externos à criança.

Diante disso, dispõe a LDBEN (Lei 9394/96, artigo 29).

A educação infantil, primeira etapa da educação básica, tem como finalidade o desenvolvimento integral da criança até os seis anos de idade, em seus aspectos: físico, psicológico, intelectual e social, completando a ação da família e da comunidade.

É bom que o professor tenha consciência que é na brincadeira que a criança recria e estabiliza aquilo que já conhece sobre diversas áreas do conhecimento, em uma atividade espontânea e imaginativa.

Essa é uma fase de ampliação do universo da informação: a mamãe é vendedora, o papai é motorista, o herói preferido voa, o livro de história fala de uma princesa bonita e corajosa. O meio de processar e assimilar tantos assuntos – enfim, entender o mundo – é brincando de faz-de-conta. No entanto, a complexidade da fantasia criada depende das experiências já vividas: Super-Homem, Bob Esponja, Cinderela, Branca de Neve, é possível que cada dia a criança queira ser um desses personagens e é através deles que elabora conceitos antes inexistentes e bastante importantes em seu desenvolvimento. Assim pode confundir fantasia e realidade, aos poucos separando realidade e imaginação, passo este, que antecede o faz-de-conta. Ao imitar personagens em suas brincadeiras as crianças estão lidando com sentimentos e/ou frustrações vividas anteriormente, em outras palavras, começa a encarar a realidade.

Através da brincadeira a criança entra no mundo dos adultos, simbolicamente ao imitar demonstra ter interiorizado o modelo pré-concebido, construindo com base

nele uma imagem mental e de reprodução de suas ações. Isso aparece com clareza nas brincadeiras de faz-de-conta acima mencionadas. Nelas, ao imitar a mãe, dando de comer a uma boneca, exterioriza gestos e verbalização percebidos em sua experiência pessoal e como a mãe não se faz presente na brincadeira, a criança utiliza de uma imagem, do papel de mãe para poder atuar. É por meio da brincadeira que a criança toma posse do mundo concreto dos adultos.

Sobre a brincadeira e sua importância afirma (OLIVEIRA, 2002, p. 160).

Por meio da brincadeira, a criança pequena exercita capacidades nascentes como as de representar o mundo e de distinguir entre pessoas, possibilidades especialmente pelos jogos de faz-de-conta e os de alternância, respectivamente. Ao brincar a criança passa a compreender as características dos objetos, seu funcionamento, os elementos da natureza e os acontecimentos sociais. Ao mesmo tempo, ao tomar o papel do outro na brincadeira, começa a perceber as diferentes perspectivas de uma situação, o que lhe facilita a elaboração do diálogo interior característico de seu pensamento verbal.

No plano da imaginação, os pequenos realizam as tarefas de “gente grande” que vêm no dia-a-dia, podem estar repetindo tanto situações satisfatórias como também podem demonstrar situações desprazerosas ou traumáticas vividas anteriormente. Assim, dão conta de coisas que na vida real, ainda não conseguem fazer.

A escola pode e deve alimentar esse saudável apetite de faz-de-conta infantil. Aos professores cabe usar a criatividade para oferecer diferentes contextos e oportunidades de ampliar a fantasia. Nesse sentido, brincadeira se ensina, ao contrário do que muitos pensam.

Nos anos iniciais as crianças ainda se divertem com brinquedos de encaixe, ou no escorregador do parquinho, porém os que se destacam nesse momento são os jogos que possuem regras e que exigem cumprimento de normas, certa concentração e raciocínio e, principalmente os jogos simbólicos em que assumem diferentes papéis. Podem se apropriar dos elementos da realidade ou atribuir a eles novos significados. Por meio da fantasia aprendem sobre sua própria cultura. Ao dar bronca em sua boneca, por exemplo, usam frases ouvidas nos diálogos entre os adultos, ou em livros de histórias que alguém tenha lido para eles (as).

De fato, o mundo representativo e simbólico dessa faixa etária principalmente em creches e pré-escolas é de fundamental importância sendo que os jogos e brincadeiras são as principais atividades quando falamos em desenvolvimento do psiquismo infantil. Ou seja, através desses jogos e brincadeiras são desenvolvidos diversos processos mentais que no momento podem ou não estar conscientes de seus futuros benefícios.

Mas a importância de ter os seus dias de princesa vai além da elaboração de emoções. A capacidade de inventar e se reinventar são um estímulo à criatividade. Além desses, os contos de fadas, em geral, ajudam os pequenos a entenderem conceitos relevantes como o bem e o mal. Nos personagens, a criança busca compreender o mundo, valores e identidades. Notamos então que a brincadeira é uma forma surpreendente de aprendizagem além de promover a integração entre os alunos da classe. A meninada vai se tornando capaz de interagir com as brincadeiras por um tempo maior e considerar que os outros podem participar também no faz-de-conta.

Mesmo que alguns jogos não levem ao aprendizado formal de um conteúdo curricular, é surpreendente como as crianças aprendem enquanto brincam. Jogos em grupo exigem integração social entre os jogadores. Basta dizer que jogos em grupo envolvem regras e a possibilidade de tomar decisões, sendo essencial para o desenvolvimento da autonomia.

Ganhar e perder são circunstâncias da vida e aprender a administrá-las é um desafio para a criança, ajudá-la a incorporar a idéia de se esforçar para se arriscar ou muitas vezes fracassar, sem estimular a competitividade desenfreada torna-se um desafio para os professores que devem valorizar as experiências de seus discentes.

Por volta dos 6, 7 anos os jogos esportivos, as gincanas e as competições escolares se intensificam e a garotada fica mais sensível a êxitos e fracassos. Antes, os pequenos até entendem a derrota e a vitória, não as consideram como um fim, pois ainda estão muito envolvidos com a atividade.

O estímulo ao espírito competitivo nesta fase está relacionado ao seu próprio desenvolvimento. Neste momento ela já percebe muito as diferenças entre ela e o

outro, começa aí, a aprender a respeitar o erro do outro. Isso também pode causar insegurança e eles já precisam ir testando suas capacidades e limites. A competição os ajudará a se ver em relação ao outro. É claro que a experiência da vitória passa a ser muito significativa, mas a frustração é parte inerente ao processo. É a superação da fase egocêntrica, é como se tudo no mundo existisse em função delas, voltada para si mesma, começa então a fase de mudança para a vida social.

São descobertas como essas que inauguram o longo processo de socialização, a criança se dá conta da existência do outro e aprende a se relacionar com ele.

Uma forma de mostrar a importância do jogo é observar atentamente os alunos enquanto jogam. Assim, o professor irá destacando as lideranças manifestadas, os que desistem quando estão perdendo, os que tentam trapacear e qual o comportamento dos alunos diante das regras.

Terminando o tempo destinado ao jogo o professor poderá fazer a análise das estratégias utilizadas pelos grupos, permitindo que eles mostrem como jogaram, quais foram as regras utilizadas, quem ganhou. As atividades com jogos podem se tornar um momento de entretenimento e aprendizagem se for bem conduzidas, planejadas e levadas a sério.

Pense em uma criança brincando de faz-de-conta, estará favorecendo a imitação, imaginação, suposição, possibilitando assim, seu desenvolvimento social, afetivo, o processo de raciocínio de suposição do que o outro pensa, criando assim uma situação imaginária, onde poderá assumir diversos papéis como um adulto, médico, professor ou dentista. A criança passa então, a se comportar como se realmente fosse mais velha, seguindo todas as regras que a situação lhe propor, podendo desta forma favorecer de um lado os processos que estão em formação e de outros os que mais tarde serão completados como é o caso da leitura e da escrita.

O jogo simbólico ou de faz-de-conta, é ferramenta para a criação da fantasia necessária a leituras não convencionais do mundo. Abre caminhos para a autonomia, a criatividade a exploração de significados e sentidos. Atua também sobre a capacidade imaginária da representação da criança, atrelada com outras

formas de expressão, além de ser um instrumento para aprendizagem de regras sociais. Enriquece a identidade da criança, porque exprime outra forma de ser e pensar, desenvolvendo assim, o pensamento abstrato da criança.

No faz-de-conta, a criança realiza um esforço de tradução. Ela não é mais velha, mas representa tal papel no jogo simbólico. Também não é um animal, mas pode imitá-lo. Esse “fingimento” aumenta o repertório das diversas linguagens, como o desenho, a fala, a música e a dança. Ela percebe simbolicamente a importância do adulto em sua vida.

É fora do ambiente familiar que a criança tem a oportunidade de exercitar o necessário “vai-vem” das relações sociais. No ambiente familiar, na interação com os irmãos elas conseguem apreender conceitos de lealdade, proteção e competição, mas numa relação em que o afeto é garantido, diferentemente das relações de amizade. Imagine uma criança com três anos: se ele dá um brinquedo para a mãe, ela o aceita prontamente; mas se ele quiser entregá-la a outra criança não necessariamente ela o aceitará. Assim ela descobrirá que será preciso criar algo mais interessante que chame a atenção do colega.

Quando a criança se percebe um ser diferenciado, experimenta diversas situações, na tentativa de compreender onde ela termina e onde começa os outros. Inicia-se aí um trabalho que pode parecer à primeira vista simples, mas que quando bem analisado é bem complicado e que dura por toda a vida. Perceber que o outro é diferente de você, aceitar que a vontade é diferente da sua e compreender que algumas ocasiões é preciso ceder. O papel dos educadores, então, é ajudar a criança na construção da identidade e estimular a inclusão dos alunos nos grupos, independentemente de eles serem tímidos ou extrovertidos.

Se na pré-escola a regra é não bater e não tomar brinquedos dos colegas, no ensino fundamental os principais desafios do relacionamento costumam envolver conhecimentos sociais mais complexos, tais como aprender a se integrar a um grupo ou resolver conflitos, que exigem habilidades cada vez mais sofisticadas. O importante é saber que quanto mais cedo se começa a brincar com outros, mais chances a criança terá de se adaptar socialmente.

Dentre as diversas habilidades que são desenvolvidas através das brincadeiras podemos destacar algumas. Uma forma criativa e chamativa de trabalhar formas geométricas. Colocando as crianças brincando em roda configura um círculo, uma bola rolando entre dois alunos através de uma imaginária constitui uma reta, um pedaço de corda esticada também, três alunos jogando uma bola entre si forma um triângulo, riscado no chão, com um pedaço de giz, essas figuras ficam mais evidentes ainda.

Note que estas brincadeiras não servem apenas para passar o tempo, através delas são introduzidas e desenvolvidas as noções geométricas das retas, círculos, triângulos e ângulos.

Outra brincadeira bem conhecida é a academia ou “pular a macaca”, que representa um veículo crucial para o desenvolvimento motor e operatório da criança, é também uma ocasião de atividade prática do espaço vivido, onde as crianças aprendem diferentes noções espaciais como: vizinhança (casa 2 e 3), direção (casa 1 ao céu), ordenação (1, 2, 3, 4... 10). E aos poucos, à medida que avança seu domínio espacial, outras noções já podem ser introduzidas como, reversibilidades (do céu para a casa 1), separação e alternância (salto da casa 1 para a casa 4, ou ainda ir pelo lado direito e retornar pelo esquerdo, etc.)

Certamente não é apenas uma única área de desenvolvimento que é enriquecido durante a brincadeira. Podemos agora pensar na criança envolvida em atividades como: esconde-esconde passa anel, morto vivo, pula corda. Todas elas propiciam cooperação, estabelecimento e cumprimento de regras, aprendizagem de se colocar no lugar do outro, etc.

Faz-se necessário lembrar que não são necessários espaços muito estruturados ou objetos complexos para que ocorra de maneira satisfatória uma brincadeira. Espaços simples com objetos fáceis de serem encontrados e manipulados podem se transformar em grandes aliados para os docentes nas palavras de (Cacilda Velasco 1996, p. 76): “[...] onde existe uma criança sempre haverá brincadeira, jamais faltará uma bola, uma boneca, um carrinho ou um pião”.

Diante deste universo didático com opções atraentes e prazerosas, crianças de várias escolas ainda são obrigadas a realizar exercícios alheios a seu nível de

desenvolvimento cognitivo, reescrever palavras, números com base em modelos pré-apresentados. O aluno não compreende o que está fazendo ou porque deve fazê-lo. Sua preocupação está centrada em adivinhar a resposta que o professor quer e com isso conseguir uma boa nota para ser promovido de uma série para a outra.

O professor não consegue entender o aluno como um ser autenticamente lúdico, por isso necessita de estímulos atraentes que permitam desenvolver seu pensamento lógico. É inconcebível que educadores em meio a inúmeros métodos construtivistas, insistam em fazer justamente o contrário utilizando-se de atividades que lhe são impostas até sua memorização, utilizando de livros distantes de sua realidade infantil.

2.2- Atividades Lúdicas na Educação

Até pouco tempo, os pequenos das creches passavam o dia alimentados e limpos, cada um em seu devido lugar. E era só. Já para os maiores da pré-escola, eram propostas atividades como cobrir desenhos mimeografados. Hoje já não se admite uma educação infantil com estas características, pois existem referências de práticas pedagógicas que respeitam as características das faixas etárias e assim promovem o desenvolvimento das turmas. É preciso desenvolver nas crianças as diversas linguagens da criança para que se ampliem suas capacidades cognitivas e o desenho é uma delas.

Com a Lei de Diretrizes e bases da Educação Nacional, de 1996, que considerou essa etapa do ensino parte da Educação Básica, tais conhecimentos vêm sendo divulgados.

Neste nível de ensino será importante oferecer diariamente experiências como: brincadeiras, movimentos, linguagem oral e arte. Quando se sabe que nos primeiros quatro anos a criança vive uma fase denominada sensório-motor, caracterizado pela inteligência prática. O mundo é algo a experimentar e conhecer por meio dos sentidos e ações.

Nas brincadeiras as crianças recriam a realidade usando sistemas simbólicos, favorecendo tanto o desenvolvimento pessoal como a sociabilidade de forma integral

e harmoniosa. Através das brincadeiras e dos objetos que o cercam, melhoram sua agilidade física, experimentando sentimentos e desenvolvendo sua capacidade imaginária.

No processo de educação infantil o papel do professor é de suma importância, pois é ele os espaços, disponibiliza os materiais, participando de forma indireta das brincadeiras, ou seja, fazendo a mediação da construção do conhecimento.

Entendemos a parti dos princípios aqui expostos, que o professor deverá contemplar a brincadeira como princípio norteador das atividades didático-pedagógicas, possibilitando as manifestações corporais, encontrando significado pela ludicidade presente nas relações que as crianças mantêm com o mundo.

Com as atividades livres de brincadeiras o aprendizado acontece por meio da interação e do convívio com os outros. Por isso é importante prever muito tempo e espaço para tais brincadeiras.

A linguagem oral também é de grande importância para a aprendizagem de forma lúdica, através dela a criança especialmente os menores se expressam com gritos e gestos, que não acontecem sem alguma finalidade, mesmo os que ainda possuem pouco vocabulário participam das músicas e histórias de forma competente e correta. Assim as cantigas de rodas, parlendas e outras canções tornam-se meios riquíssimos de propiciar o contato com as brincadeiras com as palavras e de estimular a atenção e sonoridade.

As rodas de conversa quando feitas diariamente torna-se o momento de descobrir, de praticar a fala, comentar preferências próprias e trocar informações sobre a família e a escola. É uma espécie de relato de experiências pessoais, nessa situação há interação com os colegas e aprende-se a escutar, discutir regras e argumentar.

Durante as rodas de histórias, o grupo é capaz de escolher os livros prediletos, emitir sua opinião e fazer seus próprios relatos. Por isso quanto maior a variedade de gêneros, melhor: contos, poesias, parlendas, gibis, lendas, fábulas, bilhetes e textos informativos. A leitura diária de diferentes gêneros pelo professor

aumenta significativamente cada vez mais a curiosidade e o conhecimento sobre a linguagem escrita. Aumenta a sua capacidade de recontar as histórias, criar seus próprios textos aperfeiçoando ainda mais a escrita. O professor nesse caso passa a ser o dinamizador dos diálogos entre os alunos.

Entende-se que o pensamento é simultâneo ao movimento, por isso é tão difícil manter eles por algum tempo quietos e não é bom que fiquem, pois é através destas conversas e movimentos que se vai conhecendo cada vez mais e desenvolvendo a sua capacidade de expressão. Evitar que os pequenos se mexam é o mesmo que impedi-los de pensar. Aos poucos eles passam a ter consciência dos limites do corpo e da consequência de seus movimentos. O amadurecimento motor chegará aos poucos com atividades como ultrapassar túneis, correr e brincar no escorregador.

CAPITULO III

3.1 Percurso Metodológico

Este estudo que tem por tema: A Importância do Lúdico no Processo de Ensino-aprendizagem, o mesmo será realizado na Escola Municipal de Ensino Fundamental José Batista de Sousa, nos anos iniciais do ensino fundamental, especificamente no segundo ano, com a professora Maria de Fátima Batista.

A execução deste trabalho será feita através do estudo de caso, recomendado quando utilizamos apenas um objeto de pesquisa. Nas palavras de (ROESE. apud, Matos, 2001). "O estudo de caso é uma prática simples, que oferece a possibilidade de redução de custos, apresentando como limitação a impossibilidade de generalização de seus dados.

Observarei com este estudo a importância que os docentes e discentes atribuem ao lúdico no processo de ensino-aprendizagem. Dessa forma faz-se necessário uma entrevista aos professores e alunos da escola José Batista de Sousa, assim organizarei dados importantes registrando a coleta por meio de entrevista e questionários utilizados para fins específicos. O questionário compõe-se por questões abertas para os professores e de múltipla escolha para os alunos.

É conveniente a definição de observação para (GIL, apud, Matos, 2001).

A observação é uma técnica muito utilizada, principalmente porque pode ser associada a outros procedimentos, por exemplo, a entrevista. Para ser considerada eficaz para a pesquisa científica, temos de observar, compreender o que é essencial e fazer o registro.

Quando utilizamos o questionário como técnica de investigação devemos elaborá-lo de forma que suas respostas quando obtivermos, venham a suprir as necessidades de nossa pesquisa. Portanto as questões podem ser abertas, assim vamos obter as argumentações pertinentes e necessárias de forma clara e objetiva. Assim coloca (GIL, apud, Matos, 2001)

As questões devem ser objetivas e claras. Podem ser abertas, quando o respondente expressa livremente suas opiniões; fechadas quando as opções das respostas são dadas, e mistas, apresentando uma fusão dos dois tipos mencionados.

Com base nos conceitos e instruções acima, os questionários foram aplicados à professores e alunos da escola já citada e tanto docentes como discentes responderam-nos fornecendo assim subsídios para uma análise mais profunda do objeto em estudo.

Os dados abaixo analisados foram coletados na E. M. E. F. José Batista de Sousa, realizado com o objetivo de conhecer e analisar o posicionamento de professores e alunos, sendo eles os principais sujeitos envolvidos na temática do lúdico e seus benefícios no processo de ensino-aprendizagem. Estes nos forneceram importantes informações que nos permitiu aprofundar o estudo. Os questionários foram elaborados e aplicados a professores e alunos da escola acima citada. Sendo o questionário dos docentes composto por oito questões que foram respondidos por três professores que lecionam nos anos iniciais do ensino fundamental. Enquanto o questionário dos discentes foi respondido por dezenove alunos do segundo ano do ensino fundamental, as oito questões de múltipla escolha.

As questões elaboradas com suas respostas serão abaixo analisadas e transformadas em um importante instrumento para o presente trabalho.

3.2 O posicionamento dos professores

É oportuno ressaltar que todos os professores que responderam os questionários possuem o ensino superior, sendo as professoras A/B formadas em pedagogia e a professora C formada no Normal Superior.

Em uma ordem lógica a primeira pergunta feita aos docentes foi: para você qual a importância do lúdico na sala de aula? Os três professores responderam a pergunta de maneira comum onde as mesmas deixaram refletir a importância que demonstram trabalhar com o lúdico na sala de aula.

Na concepção deste professores classificados por A, B, C a aprendizagem através do lúdico proporciona aos alunos mais gosto pela escola além de criar condições para formular estratégias de ensino-aprendizagem. A professora A resumiu sua resposta de maneira correta com a frase "... trabalhar com o lúdico é de suma importância, pois dessa forma o aluno aprende e diverte-se simultaneamente."

Deste modo, a percepção dos professores a cerca da temática do lúdico condiz com o de (DOHME, 2003 p. 113).

As atividades lúdicas podem colocar o aluno em diversas situações onde ele pesquisa e experimenta, fazendo com que ele conheça suas habilidades e limitações, que exercite o diálogo, a liderança solicitada ao exercício de valores éticos e muitos outros desafios que permitirão vivências capazes de construir conhecimentos e atitudes.”

Em continuação aos questionários perguntamos aos professores: Como trabalha as atividades de recreação? Satisfatoriamente todas as professoras salientaram a necessidade de trabalhar em grupos, com músicas e brincadeiras que estão presentes no dia a dia das crianças para que juntos possam interagir e alcançar objetivos educacionais através das brincadeiras.

De fato, concordamos com as afirmações dos professores, visto que muitas vezes para alguns docentes recreação e brincadeira é sinônimo de barulho, bagunça ou agitação, onde eles se soltam nos corredores da escola e cada um usa de maneiras diferentes para se divertirem, quando na verdade sempre acontece justamente o contrário. Acerca deste assunto diz (DOHME, 2003 p.11),

“... o brincar não se restringe as atividades barulhentas e agitadas que acontecem, às vezes, de forma desorganizada no pátio da escola. Mas que podemos considerá-lo como todas as atividades que são espontâneas nas crianças que lhes dão prazer; que pertencem ao seu mundo.”

Sequenciando o questionário indagamos: que brincadeiras utilizam com maior frequência? Todos os docentes citaram: pega-pega pula corda, futebol e academia. A professora C ainda acrescentou que trabalhava as brincadeiras através de dramatizações, contos de fada e fábulas.

O trabalho com dramatizações é de suma importância através dela uma Gama de conteúdos poderão ser desenvolvidos. Segundo coloca (DOHME 2003 p.11)

[...] a dramatização reveste-se de grande interesse, inicialmente por te, grande apelo atrativo, tanto por parte de quem a produz e de quem apresenta como por parte de quem assiste. Tem beleza estética, artística, é um momento de encontro onde se exercita a sociabilidade seja pelo ponto de vista dos atores ou do ponto de vista do público. É um importante agente de formação cultural.

Na quarta pergunta com o intuito de saber o que dificulta as atividades de recreação perguntamos: Que dificuldades você encontra na hora das atividades de

recreação? As professoras A e B elegeram duas dificuldades por elas enfrentadas que são: falta de materiais e espaço mais amplo salientando que sempre necessita ir ao ginásio poliesportivo da cidade que fica fora da escola. A professora C ressaltou que os jogos que possuem regras é para ela uma dificuldade a ser superada, pois as crianças na maioria das vezes não querem respeitar as regras.

É lamentável que diretores e/ou coordenadores de escolas não reconheçam o valor educacional que possuem os jogos de montar, quebra cabeças, dominós, entre outros. Assim costumam investir em aparelhos de DVD, DVDs que na maioria das vezes nem são utilizados de maneira adequada e eficaz.

Com as respostas da pergunta quatro obtivemos simultaneamente as da pergunta cinco, sendo ela consequência da questão anterior. No entanto, indagamos: Que brinquedos dispõem a escola? Como já prevíamos tivemos como respostas: "bolas e cordas em um numero considerado escasso", lamentou a professora B.

Pensando na dificuldade enfrentada por muitos educadores quando se fala em ambiente mais amplo para recreação, perguntamos:

A sua escola dispõe de espaço para realização de atividades lúdicas? De forma unânime responderam não, salientando a necessidade de se deslocarem ao ginásio da cidade.

Dando continuidade ao questionário formulamos a sétima questão: Que atividades podem desenvolver através do lúdico. As professoras A, B e C enfatizaram como objetivos principais as atividades de percepção, cognição, imaginação, memorização, agilidade e motivação.

Diante do exposto, podemos afirmar que o pensamento dos professores em relação às atividades que podem ser desenvolvidas através do lúdico está fundamentado na maneira construtivista de educação, onde o aluno é sujeito ativo e o conhecimento não é tido como algo pronto e acabado mas pode ser entendido como algo em constantes transformações.

Por ser a aprendizagem o principal foco a ser atingido, formulamos a questão oito da seguinte forma: que contribuições as atividades lúdicas oferecem a educação? Como resposta a professora A comentou:

“as atividades lúdicas proporcionam uma motivação no trabalho pedagógico em que o adulto/educador e as crianças ambos têm o papel ativo nas atividades. Permitem as crianças experimentar situações as mais diversas e enquanto se divertem estão aprendendo.”

De fato o professor está certo, as atividades lúdicas proporcionam prazer a professores e alunos simultaneamente, diferentemente das atividades tradicionais que tornam as aulas cansativas e enfadonhas, onde o professor fala, fala e as crianças não conseguem aprender o que necessita para que venham a tornar-se capazes de construir seu mundo e opinar criticamente sobre ele. Nas palavras de (OLIVEIRA, 2002 p.160).

Ao brincar, afeto, motricidade, linguagem, percepção, representação, memórias e outras funções cognitivas estão profundamente interligadas. A brincadeira favorece o equilíbrio afetivo das crianças contribui para o processo de apropriação de signos sociais. Cria condições para uma transformação significativa da consciência infantil...

Diante desta análise, podemos afirmar que a contribuição dos docentes foi de fundamental importância, pois nos permitiram aprofundar e analisar os diversos caminhos que a maneira lúdica de ensinar propõe aos professores e principalmente aos alunos.

3.3 O posicionamento dos alunos

A primeira pergunta feita aos discentes foi a seguinte: como a professora tem trabalhado as atividades de recreação? Todos os alunos marcaram a alternativa b: orientadas pela professora.

A escolha unânime desta alternativa nos permitiu compreender que as crianças quando brincam com auxílio da professora ou alguém responsável, por trás de cada brincadeira, um objetivo sempre está subtendido, pois não basta apenas fazer barulho, brincar de qualquer jeito e a toda hora sem que tenha um objetivo a alcançar.

Na segunda questão indagamos: Que brincadeiras você mais gosta na escola? Doze deles responderam a alternativa b: (bola) e os demais marcaram a alternativa a: (pula – corda). Com estas respostas, percebe – se que a brincadeira está presente dia-a-dia da escola de maneira diversificada proporcionando às crianças diferentes momentos onde ela pode desenvolver – se em diferentes aspectos tanto cognitivo ou físico. Com a bola alternativa mais escolhida pelas crianças podemos trabalhar em diversos contextos que podem acontecer nas brincadeiras livres – futebol, vôlei ou em brincadeiras orientadas.

A fim de saber com que freqüência essas brincadeiras faziam parte da rotina escolar perguntamos na terceira questão: Com que freqüência fazem atividades de recreação? Para minha surpresa apenas dois alunos afirmarem todos os dias, os demais escolheram a alternativa c: (uma vez por mês), alternativa esta que deixou a desejar. Sabemos que a recreação, deve ser trabalhada, porém outras atividades como a leitura e a escrita devem ser desenvolvidos, assim podemos desenvolver de forma lúdica e com maior freqüência em outras atividades, se assim não fizermos estamos desprezando um grande aliado no processo educacional.

Continuando na seqüência das perguntas, indagamos na quarta questão: Com quem você costuma brincar em casa? A maioria das crianças marcou a alternativa c: irmãos, o que nos leva a acreditar que as brincadeiras estão presentes no contexto escolar e familiar, o que nos é muito importante, pois, ao observamos a reação dos pais quando chegam à escola e se deparam com a professora orientando as crianças para uma determinada brincadeira ou atividade diferente, onde os alunos estejam sentados ao chão, por exemplo, muitas críticas são freqüentes como: essa professora não ensina só brinca até mesmo os alunos chegam a sala de aula pesando desta forma, e quando a aula acontece de maneira mais dinâmica, lúdica, ao terminar a aula comentam com um sorriso no rosto: "tia hoje foi bom nós apenas brincamos, não estudamos." Assim, pais, alunos e professores precisam se conscientizarem e perceberem que é através dessa maneira simples e prazerosa que denominamos por lúdico que as crianças aprendem no mesmo instante que brincam. É preciso um trabalho de conscientização para os pais e professores, só assim poderão perceber a viabilidade

de aprender e ensinar a partir de recursos simples e diversificados, incluindo jogos e brincadeiras.

A quinta questão feita aos discentes está relacionada às questões anteriores, sendo que já sabemos que as brincadeiras estão presentes na escola e na família com frequência, interrogamos: Como você gosta de ouvir história? As respostas foram as mais diversificadas possíveis, o que nos permite concluir que tanto nas alternativas a, b (através de CD e DVD) como na alternativa c, (com fantoches) e mesmo a professora falando, opção d, agrada as crianças e lhes dão oportunidades diversas de criar histórias, ouvir, ver e perceber o mundo ao seu redor, através das variadas maneiras de ouvir e interpretar as histórias infantis.

A penúltima questão feita as discentes com o intuito de investigar a reação da professora, quando os alunos pedem para brincar, obtivemos insatisfatoriamente treze respostas b: (vocês precisam é aprender e não brincar), como se a brincadeira não fosse importante em diversos momentos. Os demais assinalaram a alternativa d: (a brincadeira é importante em diversos momentos).

Continuando perguntamos: Sua escola oferece um espaço para reação? Ambas as alternativas escolhidas foram coerentes sabendo que a alternativa a diz: (ótimo) e b (bom). Para as crianças a escola funciona como um ambiente amplo é satisfatório para recreação, porém, os pequenos não necessitam de amplos lugares, eles os transformam segundo suas necessidades.

Como ultima questão, para concluir o questionário perguntamos aos alunos: Que brinquedos possuem sua escola? Todas responderam que apenas bolas e cordas estão disponíveis para eles. Outros brinquedos como quebra – cabeça, material dourado, dominó não podem ser manipulado pelos docentes e discentes. Perceba que este é um ponto negativo para toda escola, pois, se os jogos e/ou brinquedos não servirem para auxiliar o desenvolvimento dos alunos, mesmo que os alunos ao manuseá-lo danifiquem, sua função torna-se inútil.

Diante das análises acima, podemos afirmar que a contribuição dos alunos foi de suma importância para aprofundar nos conhecimentos acerca da tão complexa temática do lúdico e seus benefícios no processo de ensino – aprendizagem.

3.4 Minhas Experiências como Docente

Escolhemos para a realização do estágio a Escola Municipal de Ensino Fundamental José Batista de Sousa, no 2º ano do ensino fundamental, a mesma atende aos níveis I e II do ensino fundamental.

A estrutura da escola oferece boas condições, pois todos os anos são realizadas reformas que visam cada vez mais o desenvolvimento dos discentes. Assim conta com 10 salas de aula, cantina, sala de diretoria, banheiros, um mini pátio e uma sala de vídeo. Possui também alguns recursos que favorecem a aprendizagem como: som, máquina de xerox, mimeografo, televisão, DVD. As maiorias dos professores possuem qualificação profissional, porém, alguns ainda estão fora de sua área específica.

Ao trabalhar-mos o tema gênero do substantivo (masculino e feminino), os alunos demonstraram domínio de conteúdo, pois todos os assuntos trabalhados foram indicados pela professora titular assim iríamos fazer uma espécie de revisão. Apesar da turma está em um nível bom quando se fala em leitura e escrita, demonstraram uma grande deficiência quando se fala em aprender de maneira lúdica, através de brincadeiras.

Ao encerrar o tema construímos juntos um jogo da memória, todos demonstraram interesse e entusiasmo. Notamos assim que o jogo possui o poder de atrair a atenção, atingir a aprendizagem e de divertir simultaneamente. Segundo (OLIVEIRA, 2007, p.41).

[...] não é qualquer tipo de interação, mas sim uma atividade que tem, como traço fundamental os papéis sociais e as ações destes derivados, em estreita ligação funcional com as motivações e os aspectos propriamente técnico da atividade.

Posteriormente expusemos para a turma a importância dos meios de transportes, bem como suas utilidades no nosso dia a dia. Cada um construiu um texto sobre o meio de transporte que mais gosta e ilustrou de acordo com a criatividade.

O próximo tema em destaque substantivos próprios e comuns foi uma alegria só para a turma. Após abordar o tema através de textos, figuras, leituras, debates, confeccionamos alguns peixes de papel cartão escrevendo neles nomes de

peças, cidades, países, ruas, flores, animais, frutas e seguindo a realidade da turma preparamos o dia da pescaria. Dividimos a turma em duas equipes e um representante de cada equipe disputava quem pescava primeiro, em seguida, lia a palavra e classificava em próprios ou comuns. A cada rodada os participantes se revezavam e era aquela alegria, tanto para a turma que venceu como para a outra.

No dia seguinte todos falavam professora vamos pescar mais, foi muito bom aprender assim, é melhor do que escrever texto no quadro.

Para trabalhar palavras com c/ç propusemos o ditado do "cochicho". Previamente organizamos a sala em círculo e começamos, ditava uma palavra no ouvido do primeiro aluno e cada um passava para o outro e logo após escrevia no caderno. Depois fizemos a correção no quadro. Acreditamos baseadas nas discussões em sala que um ditado dessa forma é uma experiência singular e inovadora sendo que na maioria das vezes os professores apenas ditam quaisquer palavras sem ter como enfoque aquelas que estão em estudo, ou apenas o fazem para completar o horário, sem algum benefício para os alunos.

As aulas de educação física da escola acima explicitada acontecem semanalmente no ginásio poliesportivo da cidade até as 09h00hs, assim quando voltamos do propusemos a turma que desenhássemos alguns arcos no chão, e com o intuito de aprimorar a rapidez e atenção dos mesmos, explicamos o jogo que iríamos desenvolver. Era quase impossível deter a empolgação que demonstravam por estarem brincando e "não" estudando, segundo eles. Nas palavras da aluna Isabelle, "tia não vamos mais escrever no quadro, vamos só aprender assim brincando."

Isto demonstra que o intuito do professor, além da diversão é de transmitir e desenvolver outras habilidades físicas, orais ou escritas que estão implícitas nas brincadeiras.

Ao educador cabe saber o momento oportuno de fazer suas intervenções. De acordo com (OLIVEIRA, 2007, p.82).

O papel do educador ocupa um papel que lhe permite observar, diferenciar comportamentos e intervir oportunamente. Em algumas situações é mesmo explicar, discutir, refletir com a criança, esquecendo um pouco o brinquedo ou jogo, vendo-o na globalidade da realidade individual da mesma. O brinquedo não é objeto

prioritário que deve ser salvaguardado, mas a oportunidade de aproximação da criança, oportunidade que ele possibilita e a quem serve.

Após a brincadeira pedimos que eles produzissem um pequeno texto contando com suas próprias palavras a brincadeira que tinham acabado de desenvolver.

Para adentrar no conteúdo das profissões, nos organizamos e fizemos uma roda de conversa sobre as profissões dos pais, cada um fez seus comentários e demonstraram o prazer de perguntar e responder as indagações que fazíamos. Assim puderam perceber que cada pessoa trabalha em lugares e atividades diferentes e que estas atividades nós a denominamos profissões. Procuramos sempre enfatizar que todas as profissões bem como seus profissionais devem ser valorizadas. Depois de expor o conteúdo preparamos algumas adivinhações sobre o tema e através de mímicas descobriam juntos os serviços dos profissionais. Essa foi com certeza uma experiência nova para eles, pois quando falei que iriam adivinhar através de mímicas, todos perguntaram “o que é mímica professora”?

Na aula seguinte ainda se referindo as profissões, após recortar, colar e comentar sobre as diferentes propusemos que fizessem um pequeno texto sobre a profissão que ele queria seguir futuramente. A partir deste texto foi possível perceber as dificuldades e dúvidas que ainda estivessem presentes. Isto foi sem dúvida um indicio de que ainda precisava enfatizar o tema. Assim preparamos um jogral das profissões, ensaiamos e na última aula da disciplina fizemos as apresentações.

Prosseguindo o estágio, para trabalhar singular, plural e ortografia de palavras com lh, ch e nh, utilizamos textos, musicas e receitas, depois preparamos para última aula um jogo para desenvolver habilidades de verbalizar com ch, lh, e nh. Dividimos a classe em duas equipes e cada uma na sua vez derrubava as garrafas e falava uma palavra com aquela sílaba, no final do jogo aquela equipe que conseguiu mais pontos foi a vencedora.

Percebemos que desta forma as crianças se esforçavam mais para encontrar palavras com tais sílabas, pesquisavam em livros, dicionários e revistas ampliando assim, cada vez mais, e tendo a oportunidade de cada vez mais desenvolver suas capacidades, concordando com (OLIVEIRA, 1997,p.90).

A criança que brinca experimenta-se e constrói-se através do brinquedo. Ela aprende a dominar a angústia, a conhecer o seu corpo, a fazer representações do mundo exterior e mais tarde agir sobre ele. O brinquedo é um trabalho de construção e criação.

Para trabalhar o conteúdo de educação artística conversamos com a professora para juntarmos as aulas trazendo-as para o mesmo dia. E assim aconteceu o dia "arte", cada aluno trouxe uma garrafa de refrigerante vazia e um pedaço de barbante, sentamos todos no chão e confeccionamos um bilboquê. Cada criança teve a oportunidade de enfeitar seu brinquedo de acordo com a sua criatividade, depois de pronto fizemos uma competição com o brinquedo, onde o vencedor ganhou como prêmio um DVD do Bob Esponja.

Percebermos assim que utilizando o brinquedo a criança é capaz de concretizar situações que estão presentes em seus pensamentos. Como nos coloca, (OLIVEIRA, 2007,p.81).

O papel do brinquedo no desenvolvimento infantil e no trabalho pedagógico o mediador que permiti a criança testar situações da vida real ao seu nível, sem riscos e sob seu controle. Objeto que desperta a curiosidade, exercita a inteligência, permiti a invenção e a imaginação e possibilita que a criança descubra pouco a pouco suas próprias capacidades.

Ao longo do estágio a turma demonstrava o prazer de estudar das brincadeiras, demonstrando assim que toda sala reconhecia a importância do lúdico, nas palavras de (OLIVEIRA, 1997, p.96).

Do brincar nascem atitudes frente as decisões das crianças: intervir, ensinar, treinar, extravasar, aprender, observar. Do seu jeito de ver o brinquedo: objeto que ensina que acalma que permite o desabafo, criações, que pode ser quebrado, que deve ser preservado, enfim que educa.

Sem dúvida o estágio provocou na rotina da sala uma experiência marcante tanto para os alunos quanto para nos docentes. Aconteceu como uma espécie de "caixa mágica", onde todos os conteúdos foram eficazes e causaram impacto seu modo de exposição. Porém, os temas enfatizados acima foram os mais surpreendentes e marcantes aos olhos brilhantes da turma.

Dessa forma, este trabalho foi para nós como estagiarias muito gratificante, pois, através dessa experiência pudemos perceber de maneira mais relevante a

importância e responsabilidade como educadoras em transmitir conhecimentos tão importantes e necessários para os alunos de maneira eficaz e de divertida.

Considerações finais

Ao longo deste estudo objetivamos aprofundar os conhecimentos sobre a importância do lúdico no processo de ensino – aprendizagem, bem como reconhecer as práticas pedagógicas do trabalho docente a cerca desta temática. Foi realizado na Escola Municipal de Ensino Fundamental José Batista de Sousa na cidade de Bernardino Batista/PB.

O lúdico oportuniza às crianças situações de interação em seu processo de construção do conhecimento, dessa forma não podemos desprezar este importante aliado no processo educacional. Podemos dizer que a aprendizagem através do lúdico é algo de suma importância ao longo da carreira escolar. Toda criança deve ter oportunidade de brincar, não somente na escola, mas em casa junto aos pais ou familiares, colegas reais ou imaginários, para que possa tornar-se um ser capaz de se desenvolver em todos os seus aspectos com mais diversão, imaginação e criatividade.

Durante a efetivação deste trabalho, investigamos a concepção de alguns professores, os quais nos relataram sobre a importância que demonstravam ao trabalhar o lúdico. As professoras A, B e C deixaram claro que o lúdico possui o poder de tornar aprendizagem mais prazerosa, enfatizando que a escola é um espaço privilegiado onde aluno, "... realiza atividades lúdicas livremente e pode empregá-la como estratégia de ensino-aprendizagem". (professora A). Afirmaram que utilizam com frequência, apesar de precisarem vencer constantemente as dificuldades que surgem no cotidiano escolar, seja por falta de material ou espaço para realização das brincadeiras.

De um modo geral, os professores que contribuíram com este estudo, expandiram a sua compreensão acerca da importância do lúdico do desenvolvimento dos discentes e de si mesma.

A escola é espaço privilegiado para o resgate do lúdico na infância. Deve haver nela um trabalho educacional que possibilite o aprendizado e o desenvolvimento infantil, onde os desafios são lançados tornando o processo eficiente e agradável.

Essa pesquisa possibilitou a reflexão sobre a prática pedagógica da escola, acrescentando conhecimentos e opiniões sobre o tema, porém, entendemos que seremos eternos aprendizes, e o nosso conhecimento deve estar sempre em formação contínua.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS:

BRASIL, Ministério da Educação e do Desporto. Secretaria de educação Fundamental. Referencial Curricular Nacional / Ministério da educação e do Desporto, Secretaria de educação Fundamental. Brasília: MEC/SEF 1998. Volume I.

DOHME, Vânia. Atividades lúdicas na Educação: O Caminho de Tijolos Amarelos do Aprendizado-Petrópolis/RJ: Ed. Vozes, 2003.

MATOS, Kelma Socorro. Pesquisa Educacional. O Prazer de Conhecer. Fortaleza: Ed. Demócrito Rocha, UECE, 2001.

NETO, Carlos Alberto Ferreira. Motricidade e Jogo na Infância. Ed. Sprint, Rio de Janeiro, 1999.

OLIVEIRA, Zilma Ramos de. Educação Infantil: Fundamentos e Métodos. / Zilma Ramos de Oliveira – São Paulo: Cortez, 2002. (Coleção Docências em Formação).

OLIVEIRA, Zilma Moraes Ramos de. Educação Infantil: Muitos Olhares/Zilma morais Ramos de Oliveira 7 ed- São Paulo:Cortez,2007.

VELASCO, Cacilda Gonçalves. Brincar, o Despertar Psicomotor. Ed. Sprint. Rio de Janeiro, 1996.

VYGOTSKY, L. S. Linguagem e pensamento. São Paulo: Martins Pontes, 1989.

Anexos

UNIVERSIDADE FEDERAL
DE CAMPINA GRANDE
CENTRO DE FORMAÇÃO DE PROFESSORES
BIBLIOTECA SETORIAL
CAJAZEIRAS - PARAÍBA

QUESTIONÁRIO

Aluno(a): _____

Escola: _____

Nome: _____

Idade: _____

Série: _____

Já repetiu de ano? () Sim () Não

1 – Como a Professora tem trabalhado as atividades de recreação?

- a) () Brincadeiras livres
b) () Orientadas
c) () Em grupos

2 – Que brincadeiras você mais gosta na escola?

- a) () Pula corda
b) () Bola
c) () Damas
d) () Jogos de faz-de-conta

3 – Com quem você costuma brincar em casa?

- a) () Pai
b) () Mãe
c) () Irmão (ã)
d) () Tios (as)

4 – Em casa quais suas brincadeiras preferidas?

- a) () Bonecas
b) () Carrinhos
c) () Quebra-cabeças
d) () Bicicleta

5 – Como você gosta de ouvir histórias?

- a) () Com CD (som)
b) () DVD
c) () Fantoches
d) () Professora falando

6 – Quando pedem para brincar, qual a reação da professora?

- a) () Brincando nada se aprende
b) () Vocês precisam é aprender e não brincar
c) () Brincar é perda de tempo
d) () A brincadeira é importante em diversos momentos

7 – Sua escola oferece um espaço para recreação:

a) () Ótimo

c) () Regular

b) () Bom

d) () Péssimo

8 – Que brinquedos possui sua escola?

a) () Bolas

c) () Quebra-cabeças

b) () Cordas

d) () Outros

QUESTIONÁRIO

Professor(a): _____

Escola: _____

Nome: _____

Formação: _____

Tempo que trabalha na Educação: _____

1 – Para você qual a importância do lúdico na sala de aula?

2 – Como trabalha as atividades de recreação?

3 – Que brincadeiras utiliza com maior frequência?

4 – Que dificuldades encontra na hora das atividades de recreação?

5 – Que brinquedos dispõe a escola?

6 – A escola dispõe de espaços para a realização de atividades lúdicas?

7 – Que atividades podemos desenvolver através do lúdico?

8 – Que contribuição as atividades lúdicas oferecem a educação?
